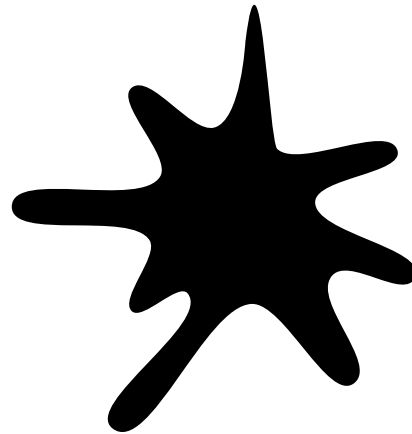


## Unidad 6

# Cambio de aspecto a base de manchas y textura



### CONTENIDO

- 6.1 Crear una mancha a partir de una textura
- 6.2 Reutilizar una mancha ya creada
- 6.3 Crear otra mancha a partir de otra textura
- 6.4 Cómo pintar polvo para ensuciar
- 6.5 Añadir más manchas y polvo
- 6.6 Crear un roto pintando con pincel
- 6.7 Crear un roto a partir de otra imagen

## 6.1 Crear una mancha a partir de una textura

Si queremos que nuestro personaje parezca recién salido de una aventura y refleje el paso del tiempo, debemos ensuciar su ropa. Para crear algunas manchas en su ropa podemos utilizar varias técnicas. Utilizaremos la textura de una mancha real para incorporarla a la imagen. Para ello, te hemos suministrado varias posibilidades en forma de archivo que podrás encontrar en la carpeta "Texturas", del material del curso. Escoge el que más te guste.

En esta ocasión, procederemos de otra forma con Photoshop. Vamos a crear un "grupo manchas" por encima del "grupo heridas", que contenga todas las manchas que dibujemos a lo largo de este tema. Ahora fíjate bien: estando en este grupo último, baja con el cursor hasta justo la "Máscara de capa" de "grupo heridas" que se ve la silueta del personaje. Mantén presionada la tecla [Alt] mientras trabajas en esta máscara y arrastra a "grupo manchas". Has duplicado la máscara del modelo a este grupo porque queremos que las manchas, al igual que las heridas, sólo afecten sobre el personaje principal y queden perfectamente integradas en él.

Ahora vamos a elegir una textura. Puedes empezar con el documento "salpicado", selecciona la textura, copia y ve al documento del cartel. Pega la imagen dentro del grupo que has creado, de esta forma las texturas quedan aquí contenidas. Mueve la textura donde quieras colocarla y renombra esta capa como "salpicado 1". En su modo de fusión, elige "Multiplicar".

Vamos a ampliar la imagen para después aplicar algunos ajustes de color. Primero, coloca la mancha donde quieras con la herramienta "mover". Luego, edita su forma con "Transformación libre y deformación", moviendo los puntos como ya sabes. Si quieres aumentar el contraste de la imagen, puedes hacerlo desde los ajustes de niveles. Abre el cuadro de diálogo con los atajos [Cmd + L] para Mac, [Ctrl + L] para PC. Acerca los deslizadores externos, creando mayor contraste.

Ajusta también el tono desde el menú "Imagen", opción "Ajustes - tono - saturación". Lo siguiente que hagamos será cambiar la tonalidad de la mancha modificando el tono y la saturación. Para ello pulsa sobre el cuadro "Colorear" y cambia el tono hacia los rojos, además de aumentar la saturación para conseguir que el color sea más puro. Aumenta la luminosidad para hacerlo más vistoso. Cuando esté a tu gusto, pulsa el botón "Ok".

Finalmente, utiliza la herramienta "Borrador" para eliminar el exceso de texturas. Practica y experimenta por ti mismo, pues el proceso es igual que cuando creaste las heridas. Elimina las zonas de las manchas con las que no estés del todo conforme. Utiliza distintos niveles de opacidad y diferentes pinceles para eliminar y conseguir dar forma a la mancha.

Ultima los detalles de la mancha desde cerca. Esta mancha que has creado a partir de una textura te va a servir en posteriores pasos del proceso de creación de la composición. Al igual que hicimos en pasos anteriores con las heridas, aquí reutilizaremos la mancha modificando su forma y posición.



En este tema veremos los procedimientos para conseguir el envejecer y ensuciar la ropa del personaje. Utilizaremos imágenes de manchas y roturas tomadas previamente para destrozar al modelo. Una vez copiadas en la composición, realizaremos algunos ajustes en los colores y en la fusión de las capas así como algunas modificaciones en el tamaño y posición de las manchas, a integrándolas en la ropa. Aprenderás a reproducir un roto de varias formas: usando el pincel o haciendo uso de una imagen importada a la composición.

Para acabar, aplicaremos una capa de suciedad sobre la piel de nuestro modelo, con ayuda del pincel. Al final del tema, el modelo tendrá apariencia de estar magullado y dolorido.

## 6.2 Reutilizar una mancha ya creada

A la hora de crear una gran composición, es importante organizarse y ahorrar tiempo. Programas como Photoshop hacen posible la reutilización de algunos elementos mediante un proceso sencillo, como venimos haciendo con las texturas. En este video, vamos a duplicar la mancha del brazo izquierdo del modelo para poder reutilizarla en otro lugar. Con la herramienta "Mover", arrastra en la capa "salpicado 1" la mancha, pulsando a la vez [Alt] para duplicarla. Vamos a llevarla hasta una de las mangas.

Colócala finalmente donde quieras y con el atajo de teclado [Cmd + T] para Mac [Ctrl + T] para PC, transforma la imagen. Rota la imagen y busca la posición más adecuada de la mancha con respecto a la composición en general. Vamos a abrir el cuadro de diálogo del tono con el atajo que ya conoces, [Cmd + U] para Mac, [Ctrl + U] para PC. Como queremos quitarle intensidad al color, vamos a reducir la saturación a través de este cuadro de diálogo.

Para acabar, tendrás que utilizar, como en anteriores pasos, la herramienta "Borrador" y eliminar las manchas que sobran. Puedes utilizar diferentes tamaños y opacidades a la hora de borrar. Cuando hayas terminado, baja la opacidad de la capa para una mejor integración de la mancha en la imagen.

En el próximo apartado, vas a utilizar una textura diferente tomada de otra imagen para recrear una mancha sobre nuestro protagonista.



Fig. 34. Transformar y mover herida



Fig. 35. Borrar herida sobrante

## 6.3 Crear otra mancha a partir de otra textura

La carpeta “texturas” que ya conoces contiene una serie de imágenes apropiadas para recrear diferentes tipos de superficies. Esta vez, vamos a partir de una mancha de pintura para ensuciar la ropa del modelo. Puedes utilizar texturas propias de imágenes que tú poseas, e incluso crear tu propio banco de imágenes de texturas, ¿por qué no? Escoge una de las texturas y, con la herramienta de selección “Marco rectangular”, selecciona la parte de la textura que te interese. Copia su contenido con el atajo que conoces y vuelve al proyecto principal.

Vamos a seguir añadiendo manchas a nuestro modelo. Sitúate sobre la capa “salpicado 1 copia” y pégala dentro del “grupo manchas”. Con el atajo de teclado [Cmd + T] para Mac [Ctrl + T] para PC, reduce el tamaño de la textura y colócala donde desees. Utiliza el “Zoom” para acercarte a la zona de la imagen en la que pondremos la textura. Vamos a volver a transformarla, pero esta vez pulsa sobre el botón derecho y selecciona “Distorsionar” para darle forma a la imagen moviendo los puntos. En esta ocasión, puedes darle la perspectiva que quieras. Según la textura elegida, dale la forma más adecuada.

Como en anteriores ocasiones, el modo de fusión de esta capa lo vamos a cambiar a “Multiplicar”. También debes reducir su opacidad, pero de momento déjala en torno a un 73%. Pasamos a ajustar algunos parámetros para que la mancha quede integrada en la imagen de forma más real.

Abre el cuadro de diálogo de “Equilibrio de color”, mediante el atajo [Cmd + B] para Mac, [Ctrl + B] para PC. Vamos a aumentar en los medios tonos el nivel de rojo y bajaremos el nivel de amarillo. En las sombras haremos lo mismo, y además ajustaremos el nivel de verde.

Para terminar, vamos a borrar aquellas partes de la imagen que sobran. Utiliza la herramienta “Borrador”, como anteriormente. Dale un tamaño grande para borrar en general sobre la camiseta. Acércate a la imagen y observa cómo está quedando. Coge un borrador de menos opacidad para eliminar los restos sobre los brazos. Puedes jugar con diferentes opacidades y eliminar poco a poco lo que sobra.

Por último, sobre la “capa 1”, modifica su opacidad hasta que te guste lo que ves, yo la he dejado en un 86%. Para ver el resultado conseguido, aléjate de la imagen hasta que quede encajada en pantalla. Si algo no termina de gustarte, utiliza la herramienta “borrador”, por ejemplo para disimular el borde de la textura.

Una vez que hemos creado las manchas, debemos añadir algún detalle más a la ropa que la dote de realismo y acción. Según el lugar en que nos encontremos, podremos darle un aspecto u otro a la ropa del personaje en cuestión. En nuestro caso, vamos a utilizar el polvo propio de la arena para ensuciar al modelo.

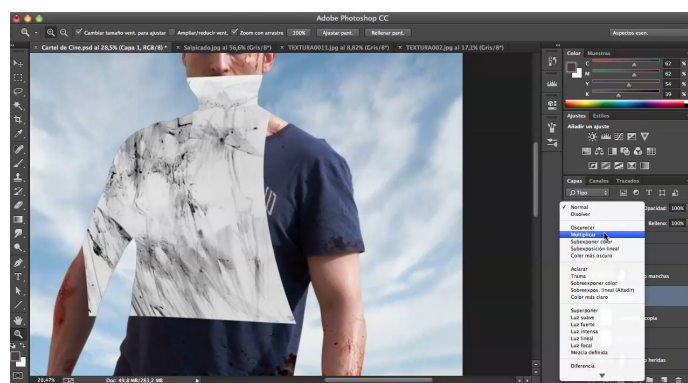


Fig. 36. Modo de fusión Multiplicar

## 6.4 Cómo pintar polvo para ensuciar

Para conseguir un aspecto polvoriento sobre nuestro modelo, debemos analizar la composición y la textura del polvo. Crea una capa nueva para este trabajo y escoge un pincel con el que puedas conseguir reproducir esa textura, un pincel de forma irregular por ejemplo, difuso y variable. Busca dentro de los "Ajustes preestablecidos de pinceles" y escoge el pincel más adecuado.

Ahora, toma muestras del color del desierto presionando la tecla [Alt]. Una vez ajustado el pincel, comienza a pintar sobre la camiseta. Recuerda que sólo estás pintando sobre el modelo gracias a la máscara de capa del "grupo manchas". Pinta y juega con los pinceles ajustados a diferentes opacidades.

Para dar mayor realismo, pinta sobre las arrugas que sobresalen de la camiseta y entre las letras. Si algo no queda a tu gusto, siempre puedes utilizar la herramienta "borrador" en modo difuso para corregir. Pinta y luego borra con diferentes opacidades con el fin de darle forma a las manchas. Separa y define las distintas manchas utilizando el borrador. Abre los huecos para darle un aspecto más natural y realista a las partículas de polvo. Con un borrador muy pequeño, de unos 20 píxeles, termina por definir la forma y los contornos de las manchas dibujadas.



Fig. 37. Borrarr y dar forma a las manchas

Cuando hayas terminado de pintar las manchas a tu gusto, baja la opacidad de la capa "polvo" hasta un 76%. Observa la composición al completo y comprueba si necesitas hacer más cambios. Ya tenemos conseguidas las manchas, sobre todo por los hombros de nuestro protagonista. Al final del proceso, ajusta la opacidad de la capa para que quede natural.

Para terminar de ensuciar a nuestro modelo, vamos a hacer pequeñas modificaciones y detalles sobre la composición.

Un pincel preestablecido es una punta de pincel guardada con una serie de características definidas, como el tamaño la forma y la dureza. Si modificas estos parámetros, el cambio es temporal. Para definir unos ajustes personalizados y mantenerlos, puedes crear tu propio pincel.

## 6.5 Añadir más manchas y polvo

Seguimos añadiendo manchas de polvo a la composición, pero antes vamos a comprobar el trabajo que llevamos realizado hasta el momento. Para eso, ve al panel de "Capas". Tenemos la capa "salpicado 2" sobre las letras de la camiseta, la capa "salpicado 1 copia" que afecta a la zona derecha y la capa "salpicado 1" a la zona baja de la camiseta.

Yo voy a duplicar la mancha "salpicado 1", arrastrando a la vez que pulso [Alt]. Rota y transforma esta mancha hasta adaptarla al pantalón. Baja la opacidad de la capa hasta un 55% aproximadamente. Una vez tengas el salpicado en el pantalón, vamos a mancharlo con polvo.

Con la composición encajada en pantalla, sitúate sobre la capa "polvo". Es en esta capa donde, en una lección anterior, pintamos el polvo sobre la camiseta. Ahora vamos a continuar con la herramienta "Pincel" para pintar más polvo, esta vez sobre el pantalón. Acércate a la zona de la pierna derecha del modelo para pintar sobre ella.

Vamos a seguir con el mismo pincel difuso que estábamos utilizando. Escoge un tamaño de unos 140 píxeles aproximadamente. Pinta el polvo alrededor de la mancha que acabas de poner en el pantalón. Cuando lo necesites, varía el tamaño y la opacidad del pincel. Para corregir, puedes ayudarte con la herramienta "Borrador" y eliminar así el polvo que no quieras tener en la composición. Observa finalmente el pantalón: sus manchas ahora son más reales gracias al efecto polvo. En el siguiente paso, haremos un roto en la camiseta para acentuar su desgaste.

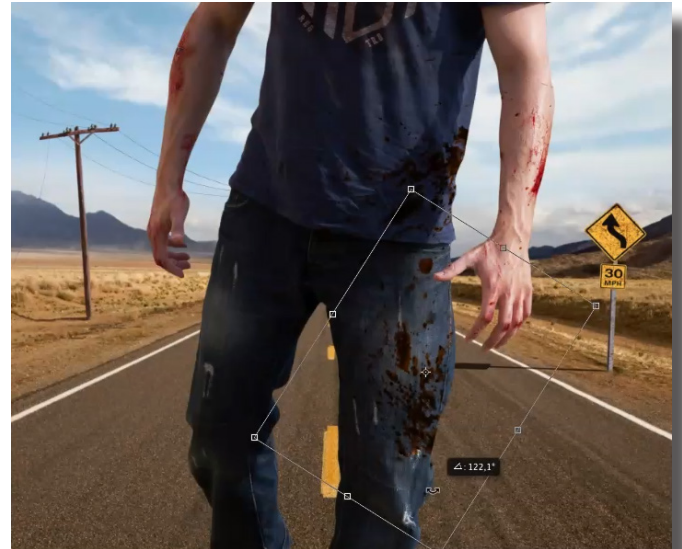


Fig. 38. Transformar y rotar herida



Fig. 39. Pintar mancha

## 6.6 Crear un roto pintando con pincel

Para dar un aspecto más desgastado aún a la ropa, podemos simular que presenta roturas por algunas partes. Para recrear este tipo de rotura, pintaremos directamente sobre la ropa.

Crema una capa nueva donde pintar el roto y llámala "ropa rota camiseta". En primer lugar selecciona la zona en la que quieres que aparezca el roto. En esta ocasión utiliza la herramienta "Lazo", por ejemplo sobre la clavícula izquierda del modelo. Esta selección será el roto de la camiseta, como un desgarrado, a través de ella debes dejar mostrar la piel.

Para imitar la piel, vamos a pintar dentro de esta selección. Utiliza la herramienta "Tampón" para copiar zonas de piel, asegúrate de que toma como muestra "todas" dentro de sus ajustes. Captura parte de la piel del cuello pulsando [Alt] para usar el tampón, y a continuación pinta sobre la selección clonando la piel. La cruz que aparece en el cuello te muestra qué zona estás clonando. Al igual que con los pinceles, puedes bajar la opacidad del tampón y crear una clonación más o menos transparente, ajustándose a la capa inferior de modo más realista. Pinta zonas claras y zonas más oscuras para simular el relieve de la piel.



Fig. 40. Recrear herida con Tampón de clonar

Deselecciona pinchando sobre la imagen con la propia herramienta "Lazo". Ahora vamos a pintar el contorno de esta apertura. Escoge un pincel y abre el cuadro de sus ajustes para modificarlo. Coge un pincel de pequeño tamaño, unos 7 píxeles, que tenga una dureza del 100%. Pulsando [Alt], toma en esta ocasión muestras del color de la camiseta en la zona de sombra y pinta todo el contorno interno de la apertura que hemos creado en la camiseta. Después, con el color de la piel, repasa la parte más interna de algunas zonas del contorno.



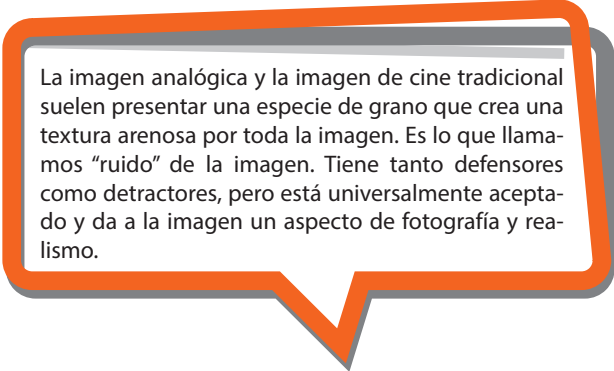
Fig. 41. Recrear roto con Pincel

Vamos a coger en esta ocasión un pincel que editaremos desde los "ajustes preestablecidos". En la forma de la punta del pincel, activaremos las casillas "Dinámica de forma", "Transferencia" y "Suavizar". Así pintarás de forma suave y delicada, cambiando la opacidad, y con tonos propios de la camiseta y otros cercanos.

Queremos que este roto quede como un desgarrado, por lo que debes utilizar trazos irregulares. Marca el contorno con tonos azules oscuros y casi negros. Como en el roto se ha producido una herida, también doy a la piel tonos propios de la sangre del cuello, por ejemplo. Así, parecerá un arañazo. Prueba a dibujar distintos tipos de roto, practica y elige finalmente el que más te guste.

En esta composición, puedes observar que el roto pintado es demasiado perfecto, plano, con respecto al ruido de la imagen en general. Para evitar esta perfección, debes aplicar un filtro que proporcione algo de ruido. Aplica un filtro desde menú "Filtro" opción " Ruido- añadir ruido". En el cuadro de diálogo, señala la imagen para poder previsualizarla y añade la cantidad de ruido que veas adecuada, por ejemplo un 9,51% con distribución uniforme. Para que el efecto quede más repartido, aplícale también al roto un desenfoque gaussiano desde menú "Filtro - desenfocar- desenfoque gaussiano". Con un radio de 0,2 píxeles será suficiente.

Ahora el roto queda más integrado en la imagen. En el siguiente video, vamos a crear otro roto en la ropa, pero en esta ocasión utilizaremos una técnica diferente.



La imagen analógica y la imagen de cine tradicional suelen presentar una especie de grano que crea una textura arenosa por toda la imagen. Es lo que llamamos "ruido" de la imagen. Tiene tanto defensores como detractores, pero está universalmente aceptado y da a la imagen un aspecto de fotografía y realismo.

## 6.7 Crear un roto a partir de otra imagen

Con esta lección vamos a terminar de añadir detalles de desgaste sobre la ropa de nuestro protagonista. En esta ocasión, recurriremos a la imagen de una textura fotografiada previamente para recrear un roto en el pantalón.

Busca en la carpeta "textura" un documento con la tela vaquera rota. Selecciona la parte del roto con ayuda del "Marco rectangular". Copia la selección con el atajo de teclado que ya conoces y vuelve al proyecto principal sobre el que estamos trabajando. Pega la imagen en una nueva capa, a la que llamaremos "roto vaquero".

Con la herramienta "Mover", ajusta la rotura más o menos en tamaño y posición. Vamos a colocarla sobre la pierna derecha del modelo. Utiliza "Transformación libre de deformación" para adaptar la forma del roto a la perspectiva del pantalón aproximadamente. Mueve los puntos y los manejadores y deforma la imagen a tu gusto. Cuando termines, recuerda que debes aceptar los cambios. Si ves que no es suficiente la deformación, selecciona el roto con la herramienta "Marco rectangular" y utiliza el filtro licuar desde "Filtro - licuar".

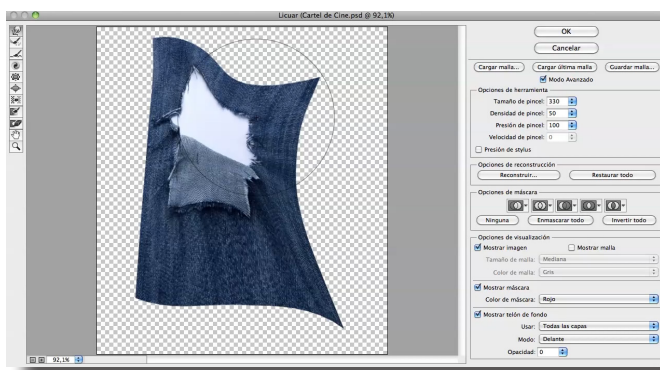


Fig. 42. Filtro Licuar

Como vimos anteriormente, con este video puedes deformar los objetos. En este caso, empuja la forma del roto y adáptala a la pierna. Para una buena deformación, te recomiendo empujar poco a poco desde fuera hacia adentro. Cuando esté a tu gusto, pulsa "Ok".

Ahora, integra el color del roto con el color del pantalón con el ajuste curvas de color, [Ctrl+Q] para PC, [Cmd+Q] para Mac. En general, vamos a bajar los niveles del canal RGB, creando un punto medio y bajando éste y el punto del extremo de la derecha. En el canal azul bajaremos un poco los niveles de entrada desde el centro. Lo mismo haremos desde el canal verde, creando un punto medio en la curva que bajaremos. Ya tiene un color más similar al vaquero.

Acércate a la imagen para ver qué sobra y a continuación, con la herramienta "Borrador", borra las partes innecesarias. Debes utilizar un pincel adecuado a la textura vaquera, así que escoge un pincel difuso de tamaño medio, por ejemplo el 63. Comienza eliminando el borde que contornea a la imagen del roto y dale forma al roto, rodeándolo. Recurre a un pincel más pequeño para perfeccionar los bordes del roto.

Una vez terminado, observa que en la zona que está de color blanco debe verse la piel, como en el roto de la camiseta. Vamos a seleccionar esa zona, acércate y haz clic con la herramienta "Varita mágica" para seleccionarla. Utiliza un promedio de 5 por 5 para que la varita seleccione aquellos píxeles cercanos del mismo color.

Con la selección hecha, coge un pincel para pintar dentro de la selección con un tamaño medio, de unos 35 píxeles y dureza del 100%. Captura colores de la piel de la mano, por ejemplo, y añade un tono rojizo oscuro, como si se tratase de una herida. Con un rojo más vivo, acentúa la herida por los bordes. Utiliza diferentes tamaños de pinceles y distintas opacidades, creando así algo de relieve en la piel. Para terminar con los detalles, utiliza un pincel más pequeño y de menor opacidad.

Deselecciona desde el menú "Selección - deseleccionar" y aléjate para ver cómo encaja el roto en la composición. Vuelve a acercarte si ves necesario hacer ciertos cambios, como oscurecer la herida.

Termina el roto del pantalón con pequeñas pinceladas de hilo en colores más claros. Utiliza para esto un pincel pequeño, de unos 2 píxeles, con la "Dinámica de forma", "Transferencia" y "Suavizar" activadas. Pinta alrededor del roto, creando la ilusión de descosido, y pinta también dentro del roto con un tono claro para crear relieve. Acaba por pintar con un tono vaquero cercano sobre estas costuras.

Finalmente, observa que el roto quede bien incorporado en la imagen. Si es necesario, corrige con la herramienta "borrador" parte de los bordes del roto, borrando alrededor de su contorno lo sobrante.

A lo largo de este tema, hemos ensuciado, desgastado y envejecido a nuestro personaje utilizando diferentes métodos para recrear manchas y heridas. En cada caso, hemos creado subgrupos integrados en el grupo "modelo" con el fin de que sólo afecten sobre el modelo en la composición. En el siguiente tema, retocaremos el color de la imagen para que no quede fría y simule una atmósfera dramática con el aspecto propio de una producción cinematográfica.

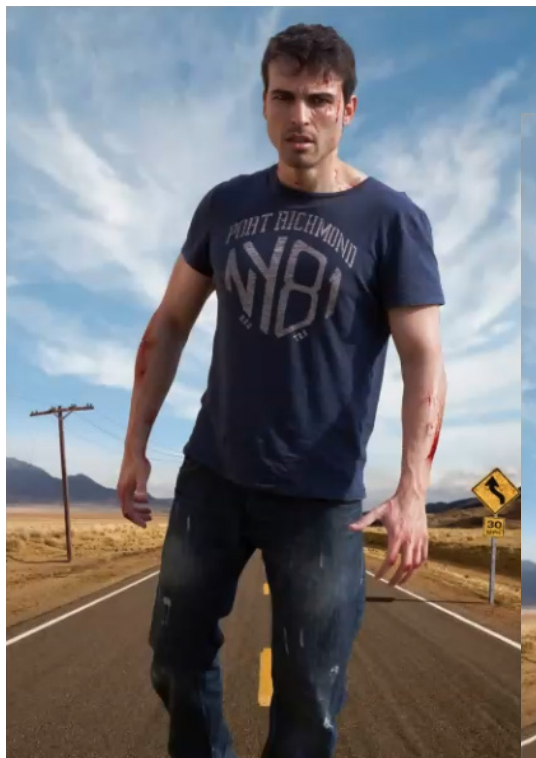


Fig. 43. Modelo sin manchas



Fig. 44. Modelo con manchas